PROJECT WORK

MEMBUAT FANGAME ULTRAKILL BERTEMA DRESS UP MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0 DI ADOBE ANIMATE CC 2015

Disusun Oleh:

Kaulyca Maulida Deliananda (NISN: 0078728058)

PROGRAM KEAHLIAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM

KONSENTRASI KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

SMK NEGERI 2 PURWAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan *Project Work* dengan judul **"Membuat Fangame Ultrakill Bertema Dress Up Menggunakan ActionScript 3.0 di Adobe Animate CC 2015"** diajukan sebagai syarat PKL (Praktik Kerja Lapangan) pada konsentrasi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Purwakarta Tahun Pelajaran 2024/2025 telah disetujui dan disahkan pada :

Hari :
Tanggal :

Purwakarta,.................2024

Menyetujui
Guru pembimbing, Penyusun,

Sulistiaty Mardiany Rahayu, S.Pd Kaulyca Maulida Deliananda
NIP 197703192008012004 NISN 0078728058

Mengetahui
Kepala Konsentrasi Keahlian RPL,

Cep Kusaeri, ST
NIP 198007152022211011

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada tuhan yang maha esa atas anugerahnya, kedua orang tua saya atas doa dan dukungannya, dan guru-guru lainnya yang telah membantu saya juga dalam pembuatan laporan *Project Work* ini, karena mereka saya akhirnya dapat menyelesaikan laporan untuk project work ini. Saya harap saat game yang saya buat untuk project work ini sudah selesai, game tersebut dapat menghibur dan dinikmati oleh kalian. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah membantu saya dalam menyeselesikn proses pembuatan dan penyusunan laporan project work ini, kepada:

1. Ibu Esa Komala, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Purwakarta.
2. Ibu Sulistiaty Mardiany Rahayu, S.Pd. Selaku Guru Pembimbing dari Sekolah.
3. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan saya doa dan dukungan.

Saya tahu laporan ini belum sempurna dan mungkin memiliki banyak kekurangan, baik dalam segi bahasa, tanda baca, atau tampilan dari laporan ini sendiri yang mungkin berantakan. Oleh karena itu saya harap para pembaca dapat memberikan kritik dan sarannya yang dapat membantu saya dalam memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini.

Penyusun

.

DAFTAR ISI

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti namanya, video game atau yang biasa hanya disebut game adalah suatu permainan yang ada dan dapat dimainkan pada alat elektronik seperti; handphone, computer atau laptop. Sekarang ini, video game jumlahnya sudah hampir tidak terhitung. Tak hanya itu, banyak sekali game baik yang popular ataupun tidak memiliki game karya dari fans, game buatan fans ini sendiri disebut juga dengan Fangame.

Game juga memiliki banyak genre, salah satunya adalah genre Dress up. Genre Dress Up ini adalah genre game dimana kita bermain kostum atau berganti-ganti pakaian sesuai yang kita inginkan. Genre ini biasanya lebih ramai di kalangan pemain perempuan, terutama yang masih anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Ada beberapa masalah yang harus saya hadapi saat mengerjakan Project Work ini, baik saat membuat proposal, laporan, atau aplikasi game, diantaranya yaitu:

1. Membuat dan memilih konsep yang diinginkan.
2. Bagaimana membuat aset gambar yang sederhana namun menarik.
3. Musik dan efek suara apa yang sekiranya cocok untuk game tersebut.

1.3. Maksud dan Tujuan

A. Maksud:

1. Merancang game yang sederhana namun tetap menyenangkan
2. Membuat fangame mengenai Mirage (karakter dari Ultrakill).

B. Tujuan:

1. Untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti kegiatan PKL pada konsentrasi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak.

1.4. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang
1.2. Rumusan Masalah
1.3. Maksud dan Tujuan
1.4. Sistematika Penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1. Teori Umum
2.2. Mengenai Fungsi Program

BAB III : PEMBAHASAN

3.1. Keunggulan dan Fungsi Produk
3.2. Rancangan Produk
3.3. Deskripsi Produk
3.4. Pembuatan Produk
3.5. Foto Produk

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan
4.2. Saran

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Teori Umum

Seperti yang tadi sudah dijelaskan pada bab 1, secara umum, *Video Game* atau bisa disebut hanya dengan *Game* adalah permainan pada alat digital seperti handphone, laptop/komputer, PlayStation, dan Switch. *Video Game* juga memiliki banyak seklai *genre*, mulai dari; *adventure*, *sci-fi*, *horror*, *puzzle*, *rpg*, dan masih banyak lagi.

Salah satu *genre game* yang mungkin tidak terlalu asing, terutama bagi pemain perempuan yang dulunya sering bermain *flash game* di website adalah *game* bertema *dress-up*, seperti namanya, *game dress-up* ini mengenai bermain kostum, kita bisa memilik pakaian dan aksesoris apa yang kita ingin pakai.

Saat membuat game, baik 2D atau 3D, salah satu hal yang terpenting adalah aset gambar. Aset bergambar pada untuk game dapat dibuat dimana saja, baik di CSP, Medibang, Microsoft Paint, atau pada program pembuat game itu sendiri (jika fitur itu sudah tersedia). Salah satu program untuk menggambar dan membuat *game* yang saya gunakan adalah IbisPaint dan Adobe Animate.

Ibis Paint adalah aplikasi seni pada handphone, hamper sama dengan Medibang dan CSP (Clip Studio Paint), selain dapat membuat gambar dan animasi, para pengguna juga dapat membuat dan menggunakan *brush* yang dibuat sendiri pada aplikasi tersebut.

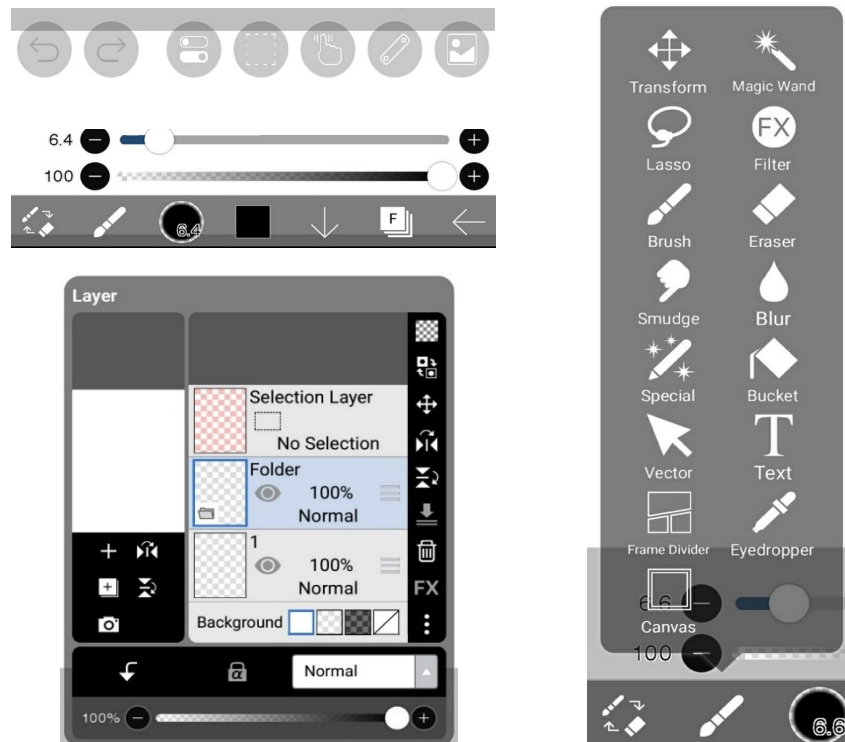
Adobe Flash, atau yang sekarang lebih dikenal dan sering disebut Adobe Animate, adalah program seni yang biasa digunakan untuk membuat animasi, program ini juga bisa digunakan untuk membuat game. Ada banyak sekali game yang dibuat di Adobe Flash, dan salah satu game populer yang dibuat di flash yang mungkin kalian pernah mainkan saat masih kecil di laptop atau komputer adalah *Henry Stickmin*.

Sayangnya program Adobe Flash dan *Flash Player* ini sudah diberhentikan oleh sebagian besar browser, tapi walaupun begitu, karya *game* yang dibuat menggunkan *Flash* atau untuk *Flash player* masih bisa

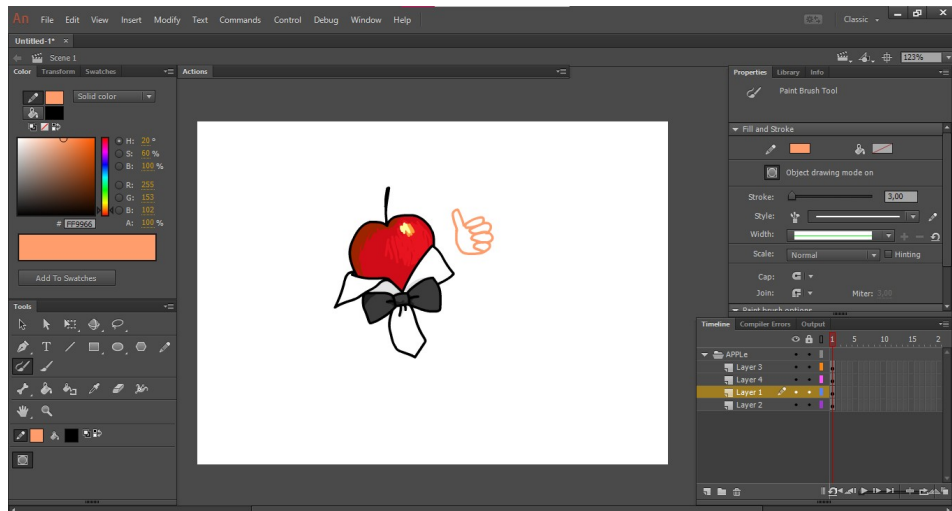
dimainkan dengan bantuan *emulator*, seperti Ruffle. Sederhananya, *emulator* adalah *software* atau *hardware* untuk membantu kita menjalankan program yang tidak tersedia pada suatu perangkat yang sedang atau ingin kita gunakan. Contohnya: Ingin memainkan *game Undertale* di *handphone* menggunakan bantuan *emulator*.

2.2. Fungsi Program

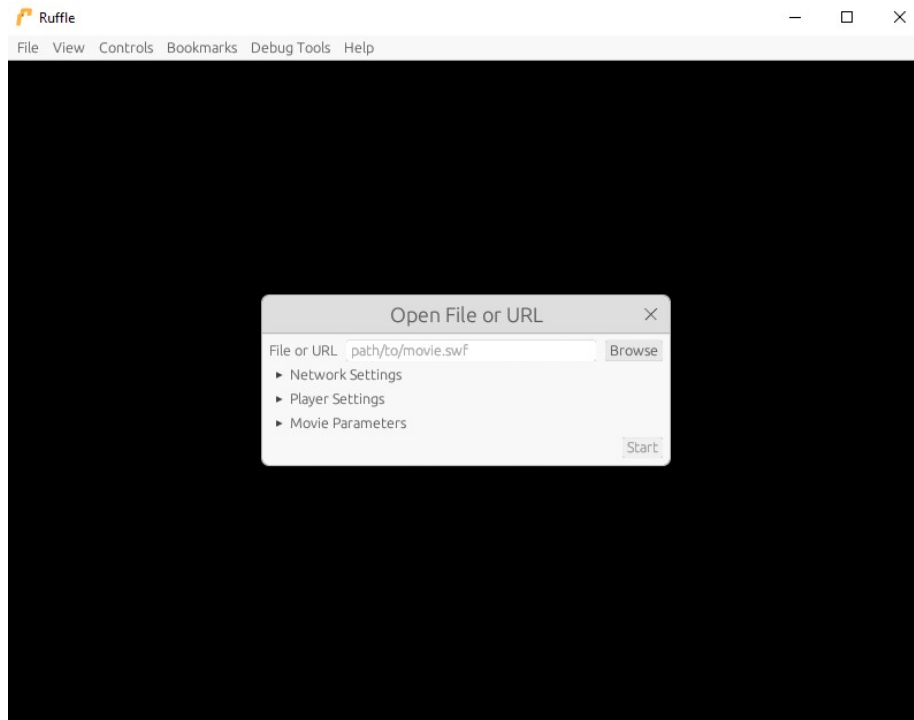
Di bagian ini, saya hanya akan menjelaskan fungsi tombol yang saya sering digunakan pada setiap program saat pembuatan *Project Work* secara singkat.

C. IbisPaint

- ***Undo/Redo* :** Untuk membatalkan atau mengulang lagi.
- ***Brush* :** Untuk menggambar (dan memilih kuas atau membuat kuas sendiri).
- ***Alpha Lock* :** Untuk mengunci objek pada *layer* agar bisa menggambar pada objek yang sudah dibuat..
- ***Duplicate Layer* :** Untik menduplikat *layer*.
- ***Eraser* :** Untuk menghapus.
- ***Lasso* :** Tali untuk memilih objek yang diiginkan.
- ***Filter* :** Untuk menambahkan *filter* atau efek, contohnya mengubah warna objek.
- ***Transform* :** Mengubah ukuran, lokasi, rotasi, dan juga bentuk suatu objek.
- ***Blur* :** Untuk memburamkan.

- ***New Layer* :** Untuk menambahkan layer atau lapisan baru.
- ***New Folder* :** Untuk menambahkan folder baru.
- ***Flip Canvas & Layer Horizontal/Vertical* :** Untuk membalikkan kanvas dan layer secara horizontal atau vertikal.

D. Adobe Animate

- ***Color* :** Untuk memilih warna *brush*/kuas dan *bucket*/ember cat.
- ***Transform* :** Untuk mengubah objek seperti membalikkannya secara horizontal ataupun vertikal.
- ***Tools* :** Seperti namnya, berisi alat-alat untuk membuat, mewarnai, dan mengubah gambar.
- ***Timeline* :** Untuk memperlihatkan frame, menambahkan atau memilih *layer* dan *folder*, menjalankan dan menghentikan animasi.
- ***Properties* :** Untuk melihat properti dari suatu objek dan simbol, mengunah instance name suatu simbol agar dapat digunakan dan berfungsi saat dikoding. Kamu juga bisa mengubah kecerahan, opasitas/*alpha* dari suatu objek, tetapi objek tersebut harus diubah menjadi simbol terlebih dahulu.
- ***Actions* :** Untuk bagian menkoding.
- ***Compiler Error* :** Untuk pemberitahuan mengenai bagian mana yang mengalami *error*.

- ***Library* :** Untuk mempermudahkan kamu saat ingin mencari, melihat, dan mengubah nama ataupun properti dari suatu objek atau simbol (*Movie Clip*, *Button*, dan *Graphic*).

E. Ruffle

Untuk disini, kamu cukup memasukkan *URL/link* dari *flash game* yang ingin kamu mainkan, atau kamu bisa memasukkan atau memilih file *SWF (Shockwave Flash movie)* dari *flash game* yang ada di file mu untuk dimainkan.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1. Keunggulan dan Fungsi Produk

Beberapa keunggulan dan fungsi dari produk yang dibuat adalah:

1. Unik dan menyenangkan untuk dimainkan.
2. Melatih kreativitas dengan bermain kostum.
3. Untuk dimainkan.

3.2. Rancangan Produk

Rancangan produk yaitu sebagai berikut:

1. Membuat dan memilih konsep yang ingin diterapkan.
2. Membuat gambar untuk aset game (karakter dan baju).
3. Mencari aset game seperti musik, efek suara, dan tombol *UI (User Interface)* untuk *game* yang akan dibuat.

3.3. Deskripsi Produk

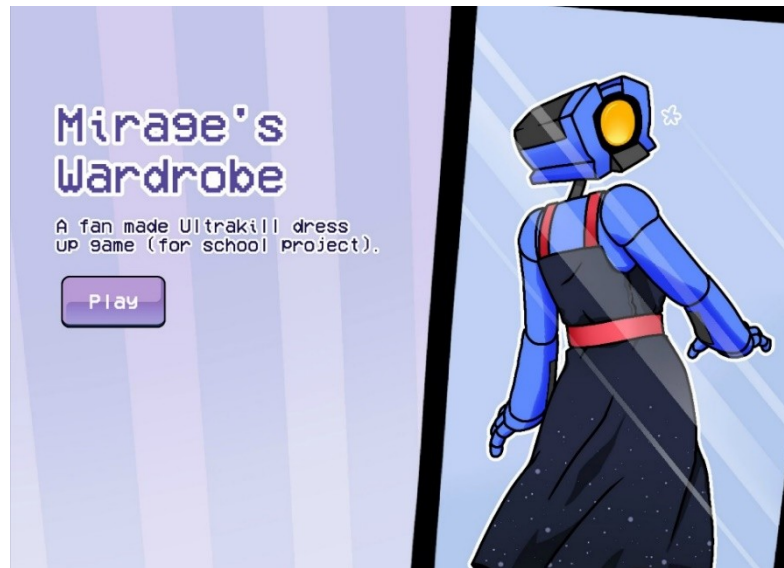
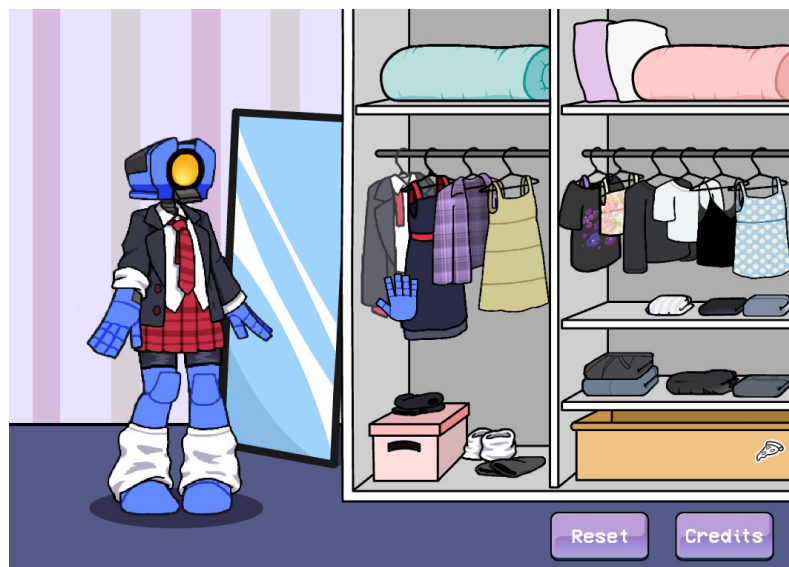
Game ini mengenai *dress-up* atau bermain kostum, karakter yang saya gunakan dalam game ini adalah Mirage dari game *Ultrakill*. *Gameplay* dari game ini sangat sederhana, para pemain hanya perlu memilih pakaian dan aksesoris apa yang ingin mereka pilih untuk Mirage.

3.4. Pembuatan Produk

1. Membuat dan memilih tema.
2. Membuat sketsa tampilan game.
3. Mencari musik dan efek suara yang ingin digunakan.
4. Buka Ibis Paint.
5. Buat aset 2D *base* karakter, baju-bajunya, tombol baju, dan gambar untuk bagian awal game (pastikan semuanya disimpan sebagai file PNG).
6. Buka Adobe Animate, buat proyek baru dan pilih ActionScript 3.0.
7. Masukkan base karakter lalu *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Movie Clip*, dan ubah *Instance Name* (nama untuk digunakan saat mengkoding).
8. Sesuaikan tampilan dan ubah ukuran *canvas*.
9. Buat *layer* baru untuk *background* dan hiasan *background*, pastikan layer ini berada di paling bawah.
10. Buat gambar background dan beberapa objek lain untuk hiasan menggunakan alat-alat yang ada di bagian *Tools*.
11. Buat *layer* baru untuk menambahkan musiknya, lalu pilih *loop*.
12. Masukkan semua gambar baju, *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Movie Clip*, pilih *Color Effect* menjadi *Alpha*, dan ubah *Instance Name* (usahakan semua baju memiliki nama yang berbeda), dan pindahkan posisi *layer* ini di atas base karakter.
13. Buat *layer* baru untuk *actions*/mengkoding baju-bajunya.
14. Buat *layer* untuk tombol-tombolnya, buat posisi *layer* di atas *background* dan hiasan *background*.
15. Masukkan semua gambar tombol baju, *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Movie Clip*, dan ubah *Instance Name* (usahakan semuanya memiliki nama yang berbeda juga).
16. Buat *layer* baru untuk *actions*/menkoding tombol dari baju-bajunya.
17. Tekan *CTRL + Enter* untuk mengetes apakah kode-kode tersebut berhasil dan tidak mengalami *error*. Jika berhasil, lanjut ke langkah selanjutnya.
18. Kembali ke *layer* khusus tombol dan masukkan gambar png dari tombol untuk mereset dan melihat *credits*.
19. Buat layer lagi untuk membuat kode agar baju-baju yang digunakan karakter dapat hilang/tidak terlihat.

20. Buat *layer* baru lagi, kali ini untuk memasukkan gambar yang berisi *credits* nya (usahakan *layer* ini berada di atas semua layer sebelumnya), *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Movie Clip*, pilih *Color Effect* menjadi *Alpha*, dan ubah *Instance Name*nya.
21.

22. Buat *layer* baru lagi untuk membuat kodingannya.
23. Kembali ke *layer* khusus tombol, edit semuanya untuk menambahkan efek suara dan efek animasi saat *cursor* berada diatas tombol sekaligus saat tombol ditekan.
24. Jika sudah semua, ubah tipe *symbol* semua tombol menjadi *Button*.
25. Buat *layer* baru untuk memasukkan gambar png untuk *custom cursor* (posisi *layer* berada di paling atas).
26. Buat *layer* baru untuk membuat kodenya.
27. Jika sudah, buat lagi *layer* baru, kali ini untuk tampilan pembuka/utama dari game tersebut, *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Movie Clip*, pilih *Color Effect* menjadi *Alpha*, dan ubah *Instance Name*nya (usahakan posisi layer ini berada di paling atas dari semua *layer* gambar namun di bawah *layer cursor*).
28. Masukkan tombol *play* di *layer* yang sama, *convert* menjadi *Symbol*, pilih *Button*, dan ubah *Instance Name*nya.
29. Buat *layer* baru untu menkoding untuk mengubah posisi dan opasitas dari tombol *play* sekaligus gambar pembuka game.
30. Tes apakah semua berjalan lancar dan tidak mengalami *error*.
31. Jika tidak ada *error*, selamat, anda berhasil.

3.5. Foto Produk

Tampilan pembuka *game*.

Tampilan *gameplay*.

BAB IV
KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Jadi begitulah mengenai perencanaan dan pembuatan *game website* bertema *dress-up* yang saya buat, walaupun mungkin tampilannya tidak terlalu bagus dan tidak sesuai ekspetasi semuanya, saya harap *game* ini bisa menghibur para pemain.

4.2. Saran

Laporan ini pastinya masih memiliki banyak kekurangan, baik dalam tampilan, penggunaan bahasa, atau lainnya. Maka dari itu saya harap semua para pembaca dapat memberikan saran dan kritik mereka untuk membantu saya mengetahui dimana kekurangan dan kesalahan dalam laporan ini dan nantinya dapat perbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Dress-up
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash
4. https://en.wikipedia.org/wiki/Ruffle_(software)
5. https://www.youtube.com/watch?v=45Cc94UTFTQ
6. https://youtu.be/3YmHlrnJI-I?si=vVKrqzz8P99GYGuD
7. https://youtu.be/FKXgWa08lrQ?si=IUFbOTGEm6vb9EOz
8. https://realvektyr.itch.io/casual-game-buttons-vol-02
9. https://www.zapsplat.com/sound-effect-category/button-clicks/
10. https://opengameart.org/content/happy-tune

LAMPIRAN

A. **Source Code:**

1. **Front Page/Menu :**

```
frpntpage.alpha=1;
play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menupage);
function menupage(event:MouseEvent):void
{
{frpntpage.x = -2,05, frpntpage.y = -14,85}
{frpntpage.x = -2,05, frpntpage.y = 1858,8}
{frpntpage.alpha=1;}
{frpntpage.alpha=0}
}

play_btn.alpha=1;
play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, playbutton);
function playbutton(event:MouseEvent):void
{
{play_btn.x = 168, play_btn.y = 885}
{play_btn.x = -383,6, play_btn.y = 885}
{play_btn.alpha=1;}
{play_btn.alpha=0}
}
```

2. **Credits :**

```
credits.alpha=0;
credits_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, creds);
function creds(event:MouseEvent):void
{
if (credits.x==232, credits.y==164)
    {credits.x=232, credits.y=1860;}
    else
    {credits.x=232, credits.y=164}
if (credits.alpha==0)
    {credits.alpha=1;} else {credits.alpha=0}
```

```
}
```

3. Clothes :

```
uniform.alpha = 0;
uniform_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, FunctionName);
function FunctionName(event:MouseEvent):void
{
if (uniform.alpha == 0)
    {uniform.alpha = 1; } else {uniform.alpha = 0}
}

jacket.alpha = 0;
jacket_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, p);
function p(event:MouseEvent):void
{
if (jacket.alpha == 0)
    {jacket .alpha = 1; } else {jacket.alpha = 0}
}

dress.alpha = 0;
dress_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, d);
function d(event:MouseEvent):void
{
if (dress.alpha == 0)
    {dress.alpha = 1; } else {dress.alpha = 0}
}

dress2.alpha = 0;
dress2_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, d2);
function d2(event:MouseEvent):void
{
if (dress2.alpha == 0)
    {dress2.alpha = 1; } else {dress2.alpha = 0}
}

glove.alpha = 0;
```

```
glove_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, g);
function g(event:MouseEvent):void
{
if (glove.alpha == 0)
    {glove.alpha = 1; } else {glove.alpha = 0}
}

tops3.alpha = 0;
tops3_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t3);
function t3(event:MouseEvent):void
{
if (tops3.alpha == 0)
    {tops3.alpha = 1; } else {tops3.alpha = 0}
}

tops2.alpha = 0;
tops2_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t2);
function t2(event:MouseEvent):void
{
if (tops2.alpha == 0)
    {tops2.alpha = 1; } else {tops2.alpha = 0}
}

tops1.alpha = 0;
tops1_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t1);
function t1(event:MouseEvent):void
{
if (tops1.alpha == 0)
    {tops1.alpha = 1; } else {tops1.alpha = 0}
}

tops4.alpha = 0;
tops4_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t4);
function t4(event:MouseEvent):void
{
if (tops4.alpha == 0)
```

```
    {tops4.alpha = 1; } else {tops4.alpha = 0}
}

tops5.alpha = 0;
tops5_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t5);
function t5(event:MouseEvent):void
{
if (tops5.alpha == 0)
    {tops5.alpha = 1; } else {tops5.alpha = 0}
}

tops6.alpha = 0;
tops6_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, t6);
function t6(event:MouseEvent):void
{
if (tops6.alpha == 0)
    {tops6.alpha = 1; } else {tops6.alpha = 0}
}

skirt2.alpha = 0;
skirt_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, s);
function s(event:MouseEvent):void
{
if (skirt.alpha == 0)
    {skirt.alpha = 1; } else {skirt.alpha = 0}
}

skirt.alpha = 0;
skirt2_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, sk2);
function sk2(event:MouseEvent):void
{
if (skirt2.alpha == 0)
    {skirt2.alpha = 1; } else {skirt2.alpha = 0}
}

pants.alpha = 0;
```

```
pants_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, m);
function m(event:MouseEvent):void
{
if (pants.alpha == 0)
    {pants.alpha = 1; } else {pants.alpha = 0}
}

shorts3.alpha = 0;
shorts3_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, s3);
function s3(event:MouseEvent):void
{
if (shorts3.alpha == 0)
    {shorts3.alpha = 1; } else {shorts3.alpha = 0}
}



shorts2.alpha = 0;
shorts2_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, s2);
function s2(event:MouseEvent):void
{
if (shorts2.alpha == 0)
    {shorts2.alpha = 1; } else {shorts2.alpha = 0}
}

shorts1.alpha = 0;
shorts1_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, s1);
function s1(event:MouseEvent):void
{
if (shorts1.alpha == 0)
    {shorts1.alpha = 1; } else {shorts1.alpha = 0}
}

legwarmer2.alpha = 0;
legwarmer2_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, l2);
function l2(event:MouseEvent):void
{
```

```
if (legwarmer2.alpha == 0)
    {legwarmer2.alpha = 1; } else {legwarmer2.alpha = 0}
}

legwarmer.alpha = 0;
legwarmer_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, l);
function l(event:MouseEvent):void
{
if (legwarmer.alpha == 0)
    {legwarmer.alpha = 1; } else {legwarmer.alpha = 0}
}

overall.alpha = 0;
overall_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, o);
function o(event:MouseEvent):void
{
if (overall.alpha == 0)
    {overall.alpha = 1; } else {overall.alpha = 0}
}
```

4. **Clothes Reset :**

```
uniform.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes);
function resetanyclothes(event:MouseEvent):void
{
if (uniform.alpha == 1)
    {uniform.alpha = 0; }
}

dress2.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes2);
function resetanyclothes2(event:MouseEvent):void
{
if (dress2.alpha == 1)
    {dress2.alpha = 0; }
```

```
}

dress.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes3);
function resetanyclothes3(event:MouseEvent):void
{
if (dress.alpha == 1)
    {dress.alpha = 0; }
}

jacket.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes4);
function resetanyclothes4(event:MouseEvent):void
{
if (jacket.alpha == 1)
    {jacket.alpha = 0; }
}

tops6.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes5);
function resetanyclothes5(event:MouseEvent):void
{
if (tops6.alpha == 1)
    {tops6.alpha = 0; }
}

tops5.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes6);
function resetanyclothes6(event:MouseEvent):void
{
if (tops5.alpha == 1)
    {tops5.alpha = 0; }
}

tops4.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes7);
```

```
function resetanyclothes7(event:MouseEvent):void
{
if (tops4.alpha == 1)
    {tops4.alpha = 0; }
}

tops3.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes8);
function resetanyclothes8(event:MouseEvent):void
{
if (tops3.alpha == 1)
    {tops3.alpha = 0; }
}

tops2.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes9);
function resetanyclothes9(event:MouseEvent):void
{
if (tops2.alpha == 1)
    {tops2.alpha = 0; }
}

tops1.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes10);
function resetanyclothes10(event:MouseEvent):void
{
if (tops1.alpha == 1)
    {tops1.alpha = 0; }
}

glove.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes11);
function resetanyclothes11(event:MouseEvent):void
{
if (glove.alpha == 1)
    {glove.alpha = 0; }
```

```
}

skirt2.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes12);
function resetanyclothes12(event:MouseEvent):void
{
if (skirt2.alpha == 1)
    {skirt2.alpha = 0; }
}

skirt.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes13);
function resetanyclothes13(event:MouseEvent):void
{
if (skirt.alpha == 1)
    {skirt.alpha = 0; }
}

pants.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes14);
function resetanyclothes14(event:MouseEvent):void
{
if (pants.alpha == 1)
    {pants.alpha = 0; }
}

shorts3.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes15);
function resetanyclothes15(event:MouseEvent):void
{
if (shorts3.alpha == 1)
    {shorts3.alpha = 0; }
}

shorts2.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes16);
```

```
function resetanyclothes16(event:MouseEvent):void
{
if (shorts2.alpha == 1)
    {shorts2.alpha = 0; }
}

shorts1.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes17);
function resetanyclothes17(event:MouseEvent):void
{
if (shorts1.alpha == 1)
    {shorts1.alpha = 0; }
}

legwarmer2.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes18);
function resetanyclothes18(event:MouseEvent):void
{
if (legwarmer2.alpha == 1)
    {legwarmer2.alpha = 0; }
}

legwarmer.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes19);
function resetanyclothes19(event:MouseEvent):void
{
if (legwarmer.alpha == 1)
    {legwarmer.alpha = 0; }
}

overall.alpha = 1;
reset_btn.addEventListener (MouseEvent.CLICK, resetanyclothes20);
function resetanyclothes20(event:MouseEvent):void
{
if (overall.alpha == 1)
    {overall.alpha = 0; }
```

```
}
```

5. Cursor :

```
stage.addChild(cursor);
cursor.mouseEnabled = false;
cursor.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
fl_CustomMouseCursor_2);

function fl_CustomMouseCursor_2(event:Event)
{
    cursor.x = stage.mouseX;
    cursor.y = stage.mouseY;
}
Mouse.hide();
```

B. SC output Program

C. Jadwal Pelaksanaan Proyek

JUDUL *PROJECT WORK* : Membuat Fangame Ultrakill Bertema Dress Up Menggunakan ActionScript 3.0 di Adobe Animate CC 2015

NO	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				KET.
1	Perencanaan dan pengajuan Proposal.																	
2	Koordinasi dengan anggota Kelompok dan pembagian tugas.																	
3	Pengerjaan Projek Work tahap 1 Perancangan sistem.																	
4	Evaluasi Project.																	
5	Perbaikan dan penambahan fitur.																	
6	Pengujian dan evaluasi hasil.																	
7	Konsultasi pada guru pembimbing.																	
8	Penyusunan laporan.																	
9	Revisi laporan.																	
10	Penilaian dan pengumulan Laporan.																	